

In Abdul Razaq and Isjoni (2009). Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Penerbitan Bersama: Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi; dan, FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia. Hlm. 113 – 126. ISBN 978-602-8025-27-0.

## **TRANSFORMASI PENGAJARAN SEJARAH BERASASKAN MULTIMEDIA**

**Mohamad Johdi Bin Salleh, PhD**

**Ariegusrini Bte Agus**

Institute of Education

International Islamic University Malaysia (IIUM)

### **1. Pengenalan**

Perkembangan teknologi maklumat yang melanda dunia alaf 21 telah menimbulkan reaksi positif, negatif, dan sebahagian golongan tidak mengambil tahu langsung seolah-olah tiada apa yang berlaku. Kesemua sikap dan tindak balas ini adalah bergantung kepada latar belakang dan suasana masyarakat penerima. Masyarakat prihatin yang diterajui oleh pemimpin inovatif menyambut ledakan teknologi ini sebagai suatu pemangkin bagi membina kemenjadian sendiri ke arah menjana kemajuan negara supaya lebih produktif.

Fenomena sedemikian turut berlaku di alam pendidikan yang merangkumi pelbagai peringkat persekolahan dan institusi pengajian setempat, nasional, serantau dan antarabangsa. Keadaan ini turut mewarnai keterampilan guru-guru sejarah yang sentiasa dilanda cabaran, persepsi pesimistik, di samping pengharapan patriotisme luhur pemimpin bangsawan. Percanggahan dimensi dan pengharapan ini memerlukan guru-guru Sejarah suatu suntikan motivasi jati diri untuk merentasi segala cabaran dalam meneruskan tanggung jawab melaksanakan pengajaran dan pembelajaran lebih menarik, bertenaga, produktif dan efektif.

Sehubungan dengan ini, para profesional dan penyelidik pendidikan menyarankan supaya dilakukan perubahan dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah dengan menggunakan pelbagai sumber teknologi berasaskan multimedia. Penggunaan multimedia akan menjadikan pengajaran menarik, kefahaman meningkat dan penyertaan menyeluruh. Tumpuan terhadap perisian multimedia seperti bunyi, grafik, rajah, animasi dan gambar berwarna-warni dapat meningkatkan pencapaian kognitif, psikomotor, minat dan perilaku pelajar. Sebahagian perisian kurikulum boleh dimiliki dan disiarkan semula demi mengukuhkan kefahaman dan meningkatkan prestasi lebih tinggi. Kecanggihan ini memudahkan guru untuk mencapai objektif pengajaran di samping merealisasikan objektif pembelajaran seperti dirancang.

## **2. Definisi Multimedia**

Multimedia membawa pengertian banyak media atau pelbagai media merangkumi alat audio, video dan komunikasi. Peralatan ini mengandungi elemen-elemen bunyi, teks, grafik, video, dan animasi digunakan sebagai alat perhubungan, menyampaikan maklumat, ilmu, kemahiran, apresiasi, dan komitmen. Berdasarkan Kamus Dewan, Multimedia seperti komputer adalah alat elektronik yang menyimpan maklumat pada cakera atau pita bermagnet, menganalisisnya dan mengeluarkan maklumat selanjutnya apabila diperlukan.

## **3. Jenis-jenis Multimedia dan Penggunaan**

Terdapat pelbagai jenis ICT dan multimedia yang disepadukan penggunaannya dalam pengajaran dan pembelajaran terutama untuk menyebarkan maklumat dalam pelbagai bentuk seperti teks, suara, imej, grafik, animasi, dan sebagainya. Di antara contoh-contoh teknologi ICT dan multimedia yang lazim digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran termasuk Sejarah adalah seperti berikut:

### **a. Penggunaan Power-point**

Power point – istilah dalam bahasa Inggeris yang bermaksud kuasa layang untuk mengeluarkan isi sesebuah kerja khasnya dalam komputer. Ada juga yang memberi pengertian power-point sebagai titik-berkuasa. Konsep ini tercetus dengan aspek power-point yang coraknya mudah tetapi mengeluarkan pelbagai hasil dalam penggunaan. Icon-icon yang terdapat di dalamnya mesra pengguna. Penggunaan yang bersungguh-sungguh akan meningkatkan keberkesanan pengajaran dan hasil pembelajaran.

### **b. Penggunaan Video dalam Mata pelajaran Sejarah**

Banyak filem yang bercorak pendidikan telah disediakan oleh penerbit-penerbit dalam dan luar negara. Oleh itu, filem yang bercorak rencana dikeluarkan oleh pusat-pusat sumber dalam berbagai-bagai bidang seperti sejarah dsb. Filem-filem ini boleh digunakan pada bila-bila masa sahaja diperlukan oleh guru. Video boleh menolong guru meningkatkan mutu pengajarannya dan menjadikan pengajaran lebih menarik. Video boleh menimbulkan minat dan seterusnya menggerakkan keinginan pelajar untuk memahami sejarah dengan lebih terperinci. Umpamanya, suatu gambar yang diterapkan di dalam buku adalah kurang kesannya jika dibandingkan dengan gambar sama yang dipancarkan ke atas layar. Kesannya adalah lebih baik daripada penerangan semata-mata tanpa bantuan alat mengajar. Video dapat menghilangkan rasa bosan pelajar untuk mempelajari sejarah yang dahulunya hanya menggunakan buku teks. Di dalam proses pembelajaran sejarah, semakin banyak pancaindera yang

In Abdul Razaq and Isjoni (2009). Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Penerbitan Bersama: Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi; dan, FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia. Hlm. 113 – 126. ISBN 978-602-8025-27-0.

digunakan, semakin berkesan pembelajaran itu. Dengan pengeluaran filem yang berwarna-warni akan menambahkan lagi keberkesanan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan mengenai sejarah kepada pelajar. Jikalau pelajar kurang memahami fakta dan bahan sejarah yang tertentu video itu boleh dimainkan semula. Selain itu, video akan dapat menunjukkan perkembangan secara berterusan akan bahan dan fakta yang disampaikan oleh guru berbanding dengan slaid dan filem jalur.

#### **4. Dasar Kerajaan Membangunkan Program Multimedia**

Kerajaan negara maju dan membangun amat banyak memberi sumbangan membangunkan teknologi maklumat dan multimedia. Mereka sanggup melabur dengan bajet yang banyak dan melancarkan program raksasa berteraskan ICT dan multimedia. Sektor pengurusan, ekonomi, perdagangan, perbankan, pertanian, kesihatan dan pelbagai unit dimajukan dengan berteraskan ICT.

Kerajaan Malaysia melancarkan Projek Multimedia Super Corridor (MSC) yang memberi manfaat kepada sektor awam dan swasta termasuk sektor pendidikan. Kementerian Pendidikan Malaysia mengisytiharkan Sekolah Bestari yang keseluruhan pengajaran dan pembelajaran menggunakan elemen dan sumber Information and Communication Technology (ICT). Sekolah-sekolah di bandar dan luar bandar dibekalkan peralatan komputer dan multimedia serta makmal yang sesuai. Sebahagian guru terutama yang mengajar subjek Matematik dan Sains dibekalkan komputer riba dan diberi latihan sewajarnya. Guru terlatih dan guru dalam latihan termasuk pengkhususan Sejarah dilibatkan dengan program literasi komputer dan multimedia.

Beberapa konsep dan pendekatan telah dikaji secara intensif oleh Kementerian Pendidikan bersama-sama dengan Malaysian Institute of Microelectronic System (MIMOS) untuk mencapai objektif Dasar Komputer-Dalam-Pendidikan. Pihak Kementerian Pelajaran Malaysia telah menggariskan beberapa dasar utama dalam memastikan pelaksanaan ICT dalam pendidikan berjalan seperti yang dirancang. Ini termasuk program pembestarian sekolah dengan melaksanakan polisi pembudayaan ICT, melaksanakan latihan untuk guru dalam pembangunan ICT dan pemantauan pembangunan dan pelaksanaan ICT khasnya dalam pengajaran dan pembelajaran.

Program ini mencapai pelbagai kejayaan yang memberangsangkan dalam meningkatkan prestasi pelajar-pelajar di peringkat sekolah rendah, menengah dan institusi pengajian tinggi. Guru-guru Sejarah seharusnya mengambil inisiatif awal dalam melaksanakan transformasi pengajaran ke arah yang lebih aktif, inovatif dan bernilai. Mereka perlu menelusuri ilmu, pengetahuan, kemahiran, dan literasi teknologi terkini. Kepekaan dan komitmen tinggi boleh meningkatkan profesionalisme guru-guru Sejarah yang mempunyai banyak peluang mengaktifkan pengajaran dan pembelajaran ke arah melahirkan pelajar berpengetahuan, berilmu, berkemahiran, patriotik, dan berakhlak mulia.

In Abdul Razaq and Isjoni (2009). Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Penerbitan Bersama: Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi; dan, FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia. Hlm. 113 – 126. ISBN 978-602-8025-27-0.

Negara Malaysia bercita-cita untuk menjadi negara maju seperti tersirat dalam Wawasan 2020. Kerajaan berusaha gigih membantu sektor pendidikan seperti sekolah dalam memastikan wawasan ini tercapai terutama dengan memberi bantuan teknologi ICT dan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran. Pihak Kementerian Pelajaran Malaysia telah melancarkan laman web *MySchoolNet* sebagai salah satu usaha meningkatkan pengetahuan, kemahiran dan minat pelajar dalam menggunakan teknologi moden yang canggih. Ini turut menjadi matlamat untuk mencapai hasrat Falsafah pendidikan Negara yang bertujuan melahirkan individu insan yang berketerampilan, seimbang dan mahir berteknologi.

Pembinaan Multimedia Super Corridor telah mendorong pihak Kementerian pelajaran Malaysia mengorak langkah lebih maju ke hadapan dalam teknologi dengan melancarkan pelbagai program nasional dan internasional. Pihak KPM menggalakkan komunikasi interaktif antara pelajar Malaysia dan pelajar negara lain melalui projek seperti Ministry of Education-British School Link Project. Projek ini membuka peluang untuk pelajar berinteraktif, bertukar email, mengadakan persidangan video dengan rakan sebaya mereka di Coventry School di United Kingdom. Projek lain KPM ialah Program Perkomputeran di Sekolah, Projek Buku Elektronik, dan Projek Komuniti e-Pembelajaran Pulau Pinang atau Penang e-Learning Community) khasnya untuk meningkatkan penguasaan dan kemahiran ICT dalam pengajaran dan pembelajaran.

## **5. Transformasi Pengajaran Sejarah Berbantuan Multimedia**

Guru masa kini semakin peka, berpengetahuan dan berkemahiran menggunakan teknologi ICT dan multimedia sama ada dalam pengajaran atau di luar waktu persekolahan. Langkah sedemikian turut diamalkan oleh sebahagian guru-guru Sejarah yang sentiasa berusaha untuk meningkatkan prestasi pengajaran dan keberkesanan pembelajaran pelajar. Melalui penggunaan ICT dan multimedia, pengajaran dan pembelajaran akan memperoleh pelbagai kepentingan seperti berikut:

Pertama: Pengajaran dan pembelajaran Sejarah menggunakan multimedia seperti computer dapat membantu hubungan pelajar lebih interaktif dan spontan. Kandungan pelajaran yang disertai dengan pelbagai soalan yang diajukan di dalam perisian subjek dan melalui talian internet mempunyai maklum balas yang tepat dan cepat. Pelajar dapat mengetahui jika jawapan yang mereka berikan tidak betul, kurang tepat atau salah. Jika salah mereka akan diberi penerangan lanjut dan pertolongan dalam talian turut disediakan. Jika jawapan mereka betul, pujian yang berbentuk motivasi kepada pelajar akan dipaparkan di skrin. Interaksi ini adalah dua hala di antara pelajar dan computer.

Kedua: Bahan pengajaran dan pembelajaran Sejarah boleh diprogramkan dalam bentuk multimedia yang disampaikan dengan rajah, data, imej, teks, animasi, bunyi, suara, dan video. Persembahan kandungan pelajaran bentuk multimedia akan

In Abdul Razaq and Isjoni (2009). Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Penerbitan Bersama: Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi; dan, FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia. Hlm. 113 – 126. ISBN 978-602-8025-27-0.

membuatkan teks yang dibaca lebih menarik dan menyeronokkan kerana disampaikan dengan bunyi dan animasi. Ini akan membantu pengajaran dan pembelajaran Sejarah lebih bertenaga, meriah, hidup dan berkesan. Penjelasan atau penerangan sesuatu konsep dapat dilakukan dengan mudah melalui kemudahan multimedia. Penggunaan teknologi multimedia dapat membantu alam kehidupan masa lalu, masa kini dan imaginasi akan datang dibawa ke bilik darjah. Ini akan menjadikan pembelajaran lebih realistic. Pelajar-pelajar akan memperoleh gambaran yang lebih jelas terhadap peristiwa yang lalu sebelum hayat mereka. Di samping itu mereka turut mendapat pertambahan perbendaharaan kata yang berkaitan dengan Sejarah.

Ketiga: Pembelajaran berbantuan multimedia akan menjadikan kelas lebih berpusatkan pelajar. Multimedia seperti computer membolehkan penumpuan diberikan kepada setiap pelajar dengan tiada halangan atau diskriminasi. Pendekatan ini selaras dengan kaedah pendidikan masa kini yang menekankan tumpuan kepada pelajar supaya lebih berdikari. Setiap pelajar akan dapat mengawal pembelajaran Sejarah dengan kelajuan tersendiri berdasarkan kemampuan dan pencapaian masing-masing sama ada di peringkat rendah, sederhana, atau tinggi. Pelajar lemah akan menumpukan latihan di peringkat rendah atau permulaan. Pelajar boleh mengulang-ulang latihan sehingga benar-benar faham dan mahir. Pelajar pintar boleh membuat latihan di peringkat tinggi dan menambah latihan sebanyak mungkin. Ini bererti pembelajaran berbantuan multimedia selaras dengan konsep KBSM iaitu pemulihan kepada yang lemah dan pengayaan kepada yang pintar.

Keempat: Pembelajaran menggunakan ICT boleh dikendalikan secara sendiri di sebarang tempat mengikut pilihan pelajar. Pembelajaran Sejarah boleh dijalankan secara tidak formal seperti di makmal komputer, rumah, perpustakaan, koridor, bahkan di siber café. Sebarang tempat yang menyediakan talian, perisian dan perkakasan yang sesuai serta kondusif boleh dilakukan pembelajaran Sejarah. Dominasi guru dapat dikurangkan, manakala pelajar-pelajar yang malu di dalam kelas boleh berinteraksi dan memberi maklum balas dengan guru melalui ICT dan multimedia yang sesuai.

Kelima: Pembelajaran boleh dilaksanakan di luar bilik darjah dan di luar waktu persekolahan. Guru, pentadbir dan pelajar boleh berinteraksi dengan mudah dengan menggunakan mel elektronik di dalam dan di luar waktu persekolahan. Pihak pentadbir sekolah boleh mengendalikan maklumat dan kegiatan guru termasuk yang berkaitan dengan pembelajaran Sejarah boleh dilaksanakan dengan cepat dan efisien. Pentadbiran boleh dijalankan tanpa kertas sekiranya teknologi ini disediakan secara menyeluruh. Komputer boleh menyimpan rekod peribadi dan pencapaian setiap pelajar dari hari pertama persekolahan hinggalah ke hari pelajar menamatkan persekolahan. Bahkan boleh diteruskan melalui alumni dan membuat konsultasi melalui interaksi komputer.

Keenam: Penilaian pembelajaran Sejarah boleh dijalankan secara lebih komprehensif dengan menggunakan teknologi maklumat. Guru boleh membuat set penilaian,

In Abdul Razaq and Isjoni (2009). Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Penerbitan Bersama: Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi; dan, FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia. Hlm. 113 – 126. ISBN 978-602-8025-27-0.

menjalankan penilaian, dan menilai set soalan penilaian pelajar dan kebolehan mereka menjawab soalan yang dikemukakan. Soalan-soalan yang diberikan kepada pelajar boleh dianalisis dan satu kumpulan soalan-soalan berkenaan tajuk Sejarah dapat dikumpulkan dalam bentuk bank soalan. Penilaian dalam talian ini dipanggil penilaian berkomputer. Penilaian di dalam talian ini juga membolehkan pelajar memilih permasalahan untuk diselesaikan dengan cara mencari maklumat tertentu. Kerja ini boleh dilakukan secara berkumpulan atau perseorangan. Penilaian ke atas pelajar boleh dilakukan terhadap kebolehan pelajar menilai maklumat, menggunakan maklumat, mempersembahkan maklumat di dalam bentuk laporan atau persembahan.

Ketujuh: Pembelajaran menggunakan multimedia atau komputer boleh menjadikan peranan guru sebagai fasilitator atau pengemudi ilmu. Tugas guru di dalam kelas yang menggunakan komputer adalah membantu pelajar mencari maklumat, melayari laman web yang berkaitan dengan tajuk pembelajaran, dan menggunakan maklumat untuk menyelesaikan masalah. Guru turut berperanan sebagai pembantu makmal komputer untuk membantu pelajar dalam aspek teknikal dan logistik. Pada sesuatu masa lain, guru Sejarah tidak perlu hadir dalam bilik darjah. Semua arahan dan maklumat ada di dalam komputer dan pelajar hanya perlu mengikuti arahan yang diberikan dalam talian. Kaedah ini membolehkan lebih ramai pelajar dapat mengikuti pelajaran Sejarah. Waktu terbatas untuk pelajar berjumpa guru di dalam kelas boleh digunakan untuk urusan konsultasi ataupun membantu pelajar mengatasi masalah pembelajaran Sejarah.

Kelapan: Pelbagai bentuk maklumat dapat disampaikan dengan berkesan dan menarik. Penggunaan media seperti audio, video dan animasi yang dinamik dapat meningkatkan kefahaman pelajar terhadap pelajaran yang disampaikan. Dapat digunakan secara luwes iaitu pelajar dapat mengakses bahan serta mempelajarinya mengikut keperluan sendiri dari segi masa teknik juga dalam keadaan tidak formal. Ini membantu perkongsian maklumat di mana setiap pengguna akan mendapat maklumat dari serata dunia melalui kaedah forum dalam talian, e-mail, video konferens dan 'chatting' atas talian. Dapat berhubung dengan guru serta rakan pelajar yang lain dari serata dunia untuk berkongsi maklumat secara kolaboratif. Dapat disebarikan secara serentak di mana pelajar dapat mengakses maklumat dari mana-mana laman web yang dikehendaki secara serentak.

Kesembilan: Kemudahan ICT berupaya menyediakan pembelajaran yang berbentuk pelbagai pancaindera dan sesuai untuk pelajar yang mempunyai pelbagai gaya pembelajaran dan tahap kognitif. Selain itu, ia juga membantu para pelajar menjadi fleksibel dan bukan hanya membatasi diri mereka dengan gaya sendiri sahaja. Memudah serta mempercepatkan proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan elemen-elemen seperti video, grafik, audio dan sebagainya dalam proses pengajaran dan pembelajaran membolehkan aktiviti ini dilakukan dengan mudah dan lebih pantas. Keadaan ini dapat mewujudkan suasana pembelajaran berkesan dengan bimbingan yang minimum.

In Abdul Razaq and Isjoni (2009). Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Penerbitan Bersama: Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi; dan, FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia. Hlm. 113 – 126. ISBN 978-602-8025-27-0.

Kesepuluh: Mengembangkan kemahiran berkaitan dengan teknologi maklumat seperti literasi komputer, penggunaan perisian-perisian dan penggunaan perkhidmatan maklumat melalui CD-ROM. Proses berfikir, proses instruksi, dan proses pembelajaran dapat dipermudahkan dan dipertingkatkan dengan menggunakan teknologi komputer. Pemelajaran secara individu, keseronokan mengguna komputer, pemelajaran yang cepat, dapat dilihat & tidak membosankan, suasana pemelajaran yang aktif, mencetuskan motivasi di kalangan pelajar, dan memberi maklum balas segera.

## **6. Penguasaan Kemahiran ICT- Multimedia Guru Sejarah**

Guru seharusnya mempunyai kemahiran dalam menggunakan teknologi komputer, ICT, dan multimedia. Sebahagian kemahiran asas yang perlu dimiliki oleh guru adalah seperti berikut:

- i. Kemahiran ICT pertama perlu dimiliki oleh guru-guru termasuk guru Sejarah ialah kebolehan menulis laporan, surat, atau dokumen dengan menggunakan komputer. Kemahiran ini boleh menjadi satu titik tolak persepsi terhadap guru Sejarah bahawa mereka adalah up-to-date.
- ii. Kemahiran kedua ialah kebolehan membina pangkalan data untuk penyimpanan dalam bentuk elektronik terhadap data, fakta, bukti, dan maklumat berkaitan tokoh, organisasi, peristiwa, atau artifak yang boleh digunakan dalam pengajaran.
- iii. Kemahiran ketiga ialah kebolehan guru mencari maklumat dalam pangkalan data perpustakaan atau pusat sumber. Mereka perlu mencari fakta dan maklumat terkini terutama dalam mengajar pelajar-pelajar di peringkat tinggi atau membuat kertas kerja seminar.
- iv. Kemahiran keempat ialah kebolehan guru menyediakan lembaran kerja berasaskan elektronik. Lembaran ini mempunyai kotak, segi empat, baris, jalur, lajur, yang boleh membuat pengiraan statistik, data akaun, jadual waktu atau markah pelajar.
- v. Kelima ialah kemahiran menganalisis data terutama untuk penyelidikan kuantitatif.
- vi. Keenam ialah kemahiran mengimbas gambar atau dokumen, membuat edit grafik dan membuat slaid untuk persembahan dalam kelas atau seminar.
- vii. Ketujuh ialah kemahiran mengirim mel elektronik dan mencari maklumat melalui WWW atau World Wide Web. Pejabat yang tidak mempunyai search engine sendiri boleh menggunakan Google, Yahoo, Hotmail, MSN dan sebagainya. Kemahiran ini boleh digunakan sebagai alat interaksi guru dengan pelajar, guru dengan guru, pelajar dengan pelajar.

In Abdul Razaq and Isjoni (2009). Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Penerbitan Bersama: Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi; dan, FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia. Hlm. 113 – 126. ISBN 978-602-8025-27-0.

- viii. Kelapan ialah berkongsi maklumat melalui pangkalan data staf yang membolehkan pelajar meningkatkan kemahiran berkomunikasi dengan staf secara lebih baik, bersopan dan hormat.
- ix. Kesembilan ialah kemahiran menulis program komputer dan menghasilkan perisian atau software untuk multimedia.
- x. Kesepuluh ialah kemahiran mencetak dokumen yang pelbagai seperti kedudukan portrait atau landskap, berwarna, jenis printer, pemilihan halaman yang diperlukan, dan jumlah yang dikehendaki.

## **7. Strategi Pengajaran Berteraskan Multimedia**

Semua pelajar boleh menggunakan kaedah ini bergantung kepada minat dan kemampuan masing-masing. Kaedah ini biasanya digunakan dalam bilik yang telah dikhaskan seperti pusat sumber dan bilik komputer. Dalam penggunaan power point sebaiknya guru atau pelajar memasukkan kata kunci sesuatu tajuk untuk perbincangan. Komputer perlu berada dalam bilik yang berhawa dingin sekiranya digunakan di sepanjang hari. Seseorang pembentang yang menggunakan kaedah ini perlu memastikan komputer sempurna sebelum memulakan sesuatu sesi pembelajaran.

Kerajaan menggalakkan penubuhan Kelab Komputer di sekolah, guru boleh menggunakannya dalam semua subjek tetapi ianya bergantung kepada kecekapan dan kepandaian guru tersebut, guru perlu dilengkapi dengan latihan teknikal yang melibatkan literasi komputer, penyediaan bahan multimedia serta kemahiran teknikal.

Umpamanya sebelum pertunjukan, beberapa perkara haruslah dibuat oleh guru: memberi satu pengenalan atau menceritakan satu peristiwa yang boleh memperkenalkan isi kandungan yang akan ditunjukkan. Menarik perhatian pelajar kepada idea atau isu yang bersabit dengan objektif pengajaran. Memberi soalan-soalan supaya perhatian pelajar dapat ditarik kepada aspek-aspek tertentu dalam sejarah. Dengan adanya persediaan ini, pelajar akan didorong untuk mengambil bahagian semasa pertunjukan filem dan filem slaid. Dengan soalan yang tertentu seorang guru boleh membantu pelajar mencari maklumat yang dikehendaki dan kemudian menggalakkan mereka membuat kesimpulan terhadap fakta sejarah yang dipelajari. Penggunaan video juga adalah bertujuan untuk memberi maklumat kepada pelajar secara mudah dan nyata.



## **8. Cabaran dan Cadangan Penggunaan**

Keberkesanan penggunaan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah bergantung pada penglibatan semua pihak iaitu Kementerian Pelajaran Malaysia, pengurusan sekolah dan guru-guru.

### **a. Persediaan Guru**

Penggunaan teknologi maklumat dalam proses pengajaran dan pembelajaran sejarah harus dirancang dengan baik dan bukannya sebagai aktiviti sampingan yang tidak ada kaitan dengan kurikulum. Oleh itu guru semestinya menggunakan ICT yang sesuai dengan kehendak kurikulum dan menyokong sesuatu pendekatan proses P&P. Penggunaan ICT dalam P&P dapat dilihat dari dua aspek iaitu aspek pengajaran guru menggunakan ICT dan aspek pembelajaran pelajar menggunakan ICT, dan tutorial, penerokaan, aplikasi dan komunikasi.

### **b. Pemilihan Tajuk**

Guru memilih bahan berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan. Beberapa persoalan perlu dikemukakan oleh guru semasa memilih isi kandungan dan jenis alatan. Contoh, sama ada isi kandungan yang disampaikan itu berfaedah, tepat dan maklumat itu dapat diterima oleh pelajar dengan mudah.

### **c. Persekitaran Bilik Darjah**

Keadaan bilik darjah dan tempat di mana pertunjukan filem serta kekuatan suara rakaman harus diambil berat. Sebelum pelajar menonton sebuah filem berunsurkan sejarah, mereka haruslah disediakan dengan pengetahuan latar belakang tajuk yang memadai supaya dapat memahami filem yang dipilih.

### **d. Pembelajaran Kendiri:**

Pelajar-pelajar perlu diberikan bimbingan dan kemahiran menggunakan pelbagai multimedia seperti komputer, ICT, dan video. Mereka ditunjuk ajar dengan sebaik-baiknya hingga mencapai tahap berkeupayaan belajar sendiri. Kemahiran menggunakan bahan multimedia boleh meningkatkan keyakinan untuk belajar sendiri yang dalam jangka panjang menguntungkan pelajar dan guru. Pada tahap ini pelajar akan mempunyai keyakinan menggunakan pelbagai peralatan multimedia untuk menelusuri dan melayari internet. Mereka akan memperoleh pelbagai maklumat dan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran mereka. Keyakinan yang disertai kemahiran membolehkan pelajar menggunakan kaedah ini mengikut masa dan keselesaan termasuk di luar jadual persekolahan.

### **e. Kerja Lanjutan**

In Abdul Razaq and Isjoni (2009). Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Penerbitan Bersama: Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi; dan, FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia. Hlm. 113 – 126. ISBN 978-602-8025-27-0.

Selepas persembahan, aktiviti lanjutan haruslah dijalankan. Dengan adanya kegiatan ini, guru sejarah dapat menilai sama ada objektif tercapai atau tidak serta menjamin pelajar mengambil perhatian yang sepenuh semasa pertunjukan.

f. **Pembangunan Sumber Pengajaran:**

Pembangunan bahan sumber perlu ditumpukan terhadap aspek pengembangan pengajaran atau instructional development. Latihan khusus kemahiran penggunaan dan penyelenggaraan teknikal perlu disertai oleh mereka yang terlibat dengan pembangunan sumber pengajaran. Mereka seharusnya ditempatkan di sesebuah sekolah secara tetap untuk memastikan semua peralatan hardware dan software sentiasa berkeadaan baik terutama apabila digunakan. Mereka perlu mempunyai kemahiran dalam mengawal kualiti bahan bagi menjamin keberkesanan penggunaan sama ada di dalam makmal, sekolah atau di luar sekolah.

## **9. Kesimpulan**

Penggunaan komputer dalam pendidikan semakin luas, Ia melibatkan proses pengajaran dan pembelajaran yang amat berkesan untuk faedah guru dan pelajar. Guru memerlukan ketahanan diri dan mental yang tinggi untuk membentuk pelajar yang celik komputer dan pintar ICT serta cerdik multimedia. Pelajar perlu yakin dan berusaha untuk mempertingkatkan kemahiran mereka dalam penggunaan komputer. Terbukti dengan jelas bahawa kejayaannya adalah bergantung pada penyediaan infrastruktur dan logistik daripada pihak Kementerian Pelajaran. Guru Sejarah seharusnya mengambil inisiatif pro-aktif dan transformational untuk menggunakan ICT dan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah kerana amat banyak sumber, maklumat, fakta, dan bukti sejarah yang boleh diperoleh di seluruh dunia. Ini sesuai dengan sifat subjek Sejarah yang merangkumi aspek politik, ekonomi, sosial, pendidikan dan sebagainya daripada masa lalu, sekarang dan akan datang. Sejarah mempunyai liputan paling luas dalam disiplinnya dan hanya subjek Sejarah yang membincangkan aspek kenegaraan, patriotisme, perpaduan, kedaulatan dan kemerdekaan. Jika pelajar tidak minat atau buta sejarah amat dikhuatiri semua itu akan hilang dan kita akan dijajah semula atau mungkin akan menjadi musafir kelanalara di negara sendiri.

## **RUJUKAN:**

- Baharuddin Aris et. all, 2003, Sains Komputer, Teknik dan Teknologi, Selangor:Venton.
- G.S.Rao et.all, 1991, Pembelajaran Berbantuan Komputer, Petaling Jaya: Fajar Bakti.
- Norhashim Abu Samah, 1988, Pengajaran Bantuan Komputer.
- Poh Swee Hiang et.all, 1996, Sumber Teknologi, Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman.

In Abdul Razaq and Isjoni (2009). *Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah*. Penerbitan Bersama: Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi; dan, FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia. Hlm. 113 – 126. ISBN 978-602-8025-27-0.

- Abd. Rahim Abd. Rashid. (1989). *Strategi Pengajaran Sejarah KBSM*. Selangor: Penerbit Fajar Bakti Sdn.Bhd.
- Ismail Zain. (2000). *Aplikasi Multimedia Dalam Pengajaran*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn.Bhd.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2003). *Multimedia Dalam Pendidikan*. Pahang: PTS Publications & Distributors Sdn.Bhd.
- Khalid Abdullah, Siti Fatimah et. al. (1999). *Penggunaan Komputer Dalam Pendidikan*. Pusat Pengajian Jarak Jauh: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Yusup Hashim. (1998). *Teknologi Pengajaran*. Selangor: Penerbit Fajar Bakti Sdn.Bhd.
- Penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) dalam Pengajaran dan Pembelajaran. (atas talian). [http://myschoolnet.ppk.kpm.my/bhn\\_pnp/modul/ict\\_in\\_pnp.pdf](http://myschoolnet.ppk.kpm.my/bhn_pnp/modul/ict_in_pnp.pdf) (26 Julai 2005).
- Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran. (atas talian) <http://kdp.ppk.kpm.my/> (26 Julai 2005).
- ICT dan Peranannya Dalam Sistem Pendidikan Di Malaysia. (atas talian) [http://www.geocities.com/hypatia\\_hfalynixars/kilmiah4.htm](http://www.geocities.com/hypatia_hfalynixars/kilmiah4.htm) (26 Julai 2005).